

任天堂

ファミリーコンピュータ™



FIFAN™

タイタン



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
SFL-NL

GRABU OF 12

このたびはS O F E Lのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット『T I T A N～タイタン』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックなどは避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ②カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- ③端子部に触れたり、水に濡らしたりしないよう、ご注意ください。
- ④シンナー・ペンジン・アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- ⑤テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ⑥長時間ゲームをする時は健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
- ⑦ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

タイタン もくじ

| | |
|--|----|
| プロローグ | 3 |
| コントローラーの使い方 ^{つか かた} | 7 |
| ゲームスタート | 9 |
| ● ゲームモードの説明 ^{せつめい} | 10 |
| オリジナルモード | 10 |
| チャレンジモード | 10 |
| ● コンティニューについて | 12 |
| ゲームの進め方 ^{すす かた} | 13 |
| ● MCUの使い方 ^{つか かた} | 14 |
| ● 面 ^{レベル} セレクトについて | 16 |
| ● ボーナスステージについて | 17 |
| とうじよう 登場ブロックの紹介 ^{しょうかい} | 18 |
| ● デスアイコン | 18 |
| ● 特殊 ^{とくしゆ} ブロック | 19 |
| エピローグ | 21 |

プロローグ

とき せいれき ねん
時に西歴2114年…

ここベガポリスでは、政治に、社会に、あらゆるものに人々は不満をつのらせ、その欲求は爆発寸前にまで膨らんでいた…

ベガポリスの最高執行部は、これに対する解決策としてベガポリスに一つの“街”を作り、そこで毎日のように、莫大な賞金を賭けたゲームを行った。

そのゲームとは、何十階層もある迷路構造のエリアを、様々な障害を乗り越え、目標を破壊しつつ進んでいくというものだった。

そのゲームは『タイタン』と呼ばれ、人々の間で絶大な人気を得ていった。

『タイタン』に人々の人気が集まった最大の理由は、1000クローナという賞金のために

じぶん いのち か きん
自分の命を賭け金としなければいけないとい
うことからであった。

そう、タイタンの中でのあらゆるミスは、
死につながり、タイタンでのゲームオーバー
とは、文字通り命の終りを意味していた…

しかし、人々は、死と隣りあわせのスリルと
いうものに奇妙な魅力を感じてか、このタイ
タンへの挑戦者は後を立たなかった…

ベガポリスの人々は、執行部の思惑通りに、
この『タイタン』に熱狂し、不満の火種は除々
に小さくなろうとしていた…

そして、この難攻不落の『タイタン』に、
今また君も挑戦しようとしていた…

この『タイタン』 挑もうという諸君へ…

ようこそ、『タイタン』へ。

はじめにいっておくが、この『タイタン』に入^{はい}ったなら、おまえのその命^{いのち}、もうないものと思^{おも}ってもらおう。

今まで、おまえの前^{まえ}にここに入^{はい}っていった者^{もの}はみな、この『タイタン』の80ある段階^{レベル}の途中^{とちゆう}で命^{いのち}尽きているのだからな。

おまえはこれから、この『タイタン』に入^{はい}り、MCU (マグネティック・コントロール・ユニット) で、パワーボールをコントロールし、この果^はてしない“街”^{まち}の中^{なか}を進^{すす}んでいくことになる。

中^{なか}では、デスアイコン (死^しの使^{つか}い) たちが、おまえの来るのを待ち焦^こがれているぞ。

何しろおまえ (MCU) かボールが、やつらにほんのちよつと触^ふれただけで、おまえの生^{ライ}命^{フパワー}力^すは吸^とい取^とられ、やつらはエサ^{エネルギー}にありつけるのだからな。

そうになってしまえば、このお遊^{あそ}びはおしま

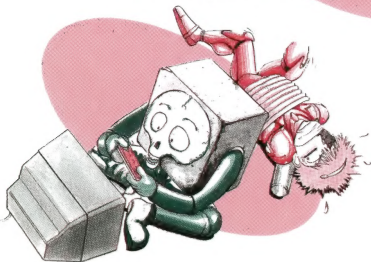
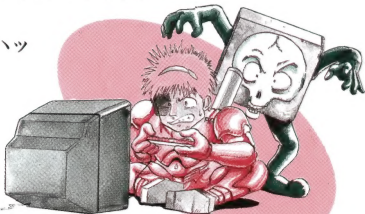
い。ゲーム・オーバー、と言うわけだ。

このメッセージを聞いてもまだ、挑戦する
ゆうき のこ 勇気が残っているなら、さぞかし『タイタン』
はおまえを歓迎するだろう。

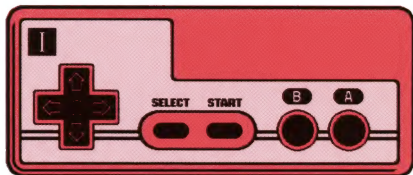
しゅこう こ 趣向を凝らした盛大な歓迎をな。クククッ

さあ、はやく入ってくるがいい！

フハハハハッ



つか かた コントローラーの使い方



ワン 【コントローラー I】

- ^じ十字ボタン…………MCU（自機）を8方向に動かす
- ^{エー}Aボタン…………MCU（自機）のスピードの^{げんそく}減速
- ^{ビー}Bボタン…………ボールスピードの^{げんそく}減速
- スタートボタン…一時停止（ポーズ状態）
- セレクトボタン…何を^{なに}中心にスクロールするか（MCUかボールか）の設定変更（初期設定はMCU）

★ただし、ポーズ中のキー操作は以下のようになります。

- セレクトボタン…十字キーの操作でマップを見渡すことができる
- Aボタン……ゲームでの効果音の消去
- Bボタン……効果音の復帰

[コントローラーII]

- A+Bボタン……プレイ中の面の放棄…自爆（レベル得点表示画面に戻り、自機が1機減る）

*注意!!!…ゲーム中は3分間、その他では1分間、コントローラーIからの入力が無いとき、自動的に次の画面に移行します（ゲーム中ならレベル得点表示画面に、レベル得点表示画面なら表示中のレベルのゲーム画面に…）ので、気をつけてください。

ゲーム中にポーズにしておけば移行しません。

ゲームスタート

1. ORIGINAL OR CHALLENGE?



まず^{はじ}初めに、モード^{せんたく}の選択をします。モードについては“ゲームモードの^{せつめい}説明”（→P10）^{くだ}を見て下さい。

2. START OR CONTINUE?



オリジナルモード^{せんたく}を選択した場合、^{つぎ}次に^{スタート}STARTか、^{コンティニュー}CONTINUE（→P12）^{えら}びます。

3. GAME START!!

ゲームモードの^{せつめい}説明

ファミコン^{ばん}版タイタンでは、2^{しゅるい}種類のタイタンを^{たの}楽しむことができます。

I. オリジナルモード



TITUS社^{しやばん}版
「TITAN」^{かん}の完
全^{ぜんいしよくばん}移植版です。

持^{もち}機^きは8機^きで、5
万^{まん}点^{てん}ごとに、得^{とく}点^{てん}
と交^{こう}換^{かん}に1UP^{ワンナツブ}し

ます。また、10^{めん}面ごとにボ^とーナス^とス^とテ^とー^とジ^とガ
登^{うじよう}場^{じよう}します。

II. チャレンジモード

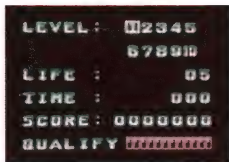
タイム^{せい}トライヤル^り制^{せい}のタイタンで、タイム
リミットは10^{ふん}分です。

1^{ひとりよう}人用と2^{ふたりよう}人用の2^{しゅるい}種類があります。

ソフエルオリジナルのマッ^{ちゆうしん}プを中心とした
10^{めん}面で^{こうせい}構成されています。

持^{もち}機^きは5機^きで、1UP^{ワンナツブ}はありません。

1プレイヤー用^{よう}



目標^{もくひよう}となる得点^{とくてん}を^{もう}設け、いかに早くこの得点^{とくてん}に到達^{とうたつ}するかをめざします。

1面^{めん}から10面^{めん}まで

好きな面^{めん}から始め^{はじ}られます。

2プレイヤー用^{よう}

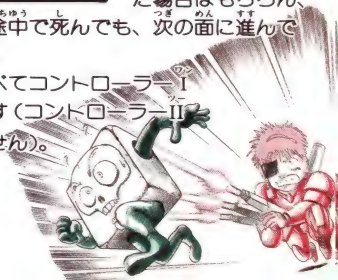


2人^{ふたり}で、獲得^{かくとく}した得点^{とくてん}の大小^{だいしやう}を競^{きそ}います。

このモードではその面^{めん}をクリアした^{ばあい}場合はもちろん、

もし、面^{めん}の途中^{とちゆう}で死^しんでも、次の面^{めん}に進^{すす}んでしまいます。

操作^{そうさ}はすべてコントローラーⅠを使用^{しやう}します(コントローラーⅡは使用^{しやう}しません)。



コンティニューについて



オリジナル
モードで、面
をクリアする
ごとに表示さ
れる8文字の
パスワード。
これを間違

なく入力すれば前回と同じ状態でゲームを再開できます。

にゆうりよくじ そう さ ほうほう
パスワード入力時の操作方法

ワン
[コントローラーⅠ]

- ^じ十字ボタン.....カーソルの^{い どう}移動
- ^{エー}Aボタン.....入力文字の^{けつてい}決定
- スタートボタン.....パスワードの^{じつこう}実行
- ^{ビー}B + ^じ十字ボタン.....入力位置の^{へんこう}変更
- セレクトボタン.....入力の中止（^{じ どうてき}自動的に
初めからゲームが^{はじ}始まり
ます。）

ゲームの進め方

MCU (マグネティック・コントロール・ユニット) と呼ばれる“ラケット”でパワーボールという“球”の動きをコントロールします。

そして、下の“面クリアの条件”を満たせば1面クリアとなります（面によって、クリアの方法が指定されている場合があります）。

面クリアの方法

- パワーボールで画面中に点在するブロックをすべて破壊する。
- “EXIT”と表示されている“出口ブロック”までボールをコントロールしていき、接触させる。

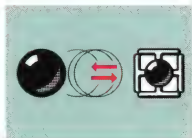
ただし、ボールまたはMCUが、テスト・アイコンと呼ばれる“敵ブロック”に触れるとアウト!! MCUの残りが1個減らされます。そして、すべてのMCUを失うとゲームオーバーです。

エムシーユー つか かた
■MCUの使い方

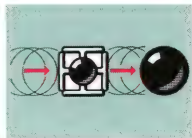


MCUには、3つの使
かた
い方があります。
じょうきよう おう つか わ
状況に応じて使い分
けてください。

1. パワーボールを
う かえ
打ち返す



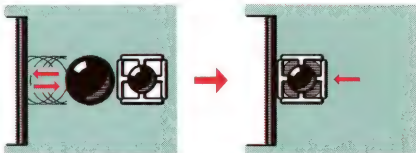
2. パワーボールを
かんつう
貫通させる



こうそく セツしよく は
高速でボールと接触させるとMCUで跳ね
かえ エムシーユー なか かんつう かんつう
返らずに、MCUの中を貫通します。貫通し
たボールは、そのスピードがげんそく減速します。

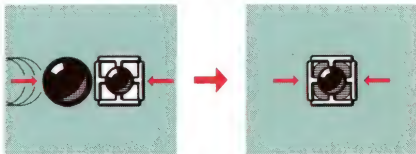
3. パワーボールを取り込む^{とこ}

その1 ^{しょうがいぶつ}障害物、^{かべぎわ}壁際で…



MCUと^{しょうがいぶつ}障害物でボールを挟み、その^{かんかく}間隔をだんだんとせ^{なか}ばめていくと、MCUの中にボールが^{とこ}取り込まれます。

その2 ^{しょうがいぶつ}障害物などを^{つか}使わずに…



MCUとボールをタイミング^よ良くぶつけると、MCUの中にボールが^{とこ}取り込まれます。

★^{とこ}取り込まれたボールは、その直後に押した^{ちよくご}方向^{ほうこう}キーと逆の方向に^う打ち出^だされます。

■ レベル 面セレクトについて

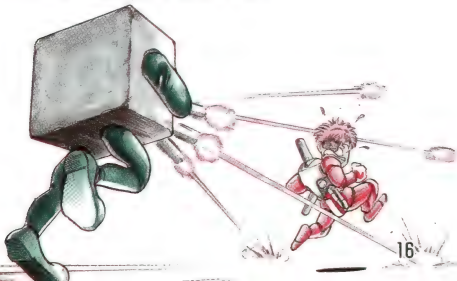
オリジナルモードでは、自分がすでにクリアしてきた面であれば、その中の好きな面を自由に何度でもプレイすることができます。

例えば、自分がレベル10までクリアしているのであれば、レベル1～10のどれでもプレイ可能です。



レベル得点
表示画面（面
クリアした後
に出現）の
ときに十字キー
の上下で、レ

ベルの数字を上下させます。



■ボーナスステージについて



オリジナルモードを10^{レベル}面クリアすることにより、ボーナスステージが^{あらわ}現れます。Aボタンで、^{エー}飛んでいるボールを内側のブロックにぶつけてください。するとブロックから^{うらがわ}数字が出てきます。これがボーナス^{とくてん}得点です。

これを4回^{かい}繰り返し、10の桁から10,000の桁^{けた}までの数字^{すうじ}を決定^{けつてい}します。

ただし、^ま曲がり角^{かど}でAボタン^{エー}を押すと、ボールは^{きどう}軌道から^{はな}離れてしまい、そこでボーナスステージは^お終わりとなります。また、一度^{いちど}数字^{すうじ}が出たブロックはドク^おロに置きかわり、そのドク^おロにボールが当たると、ボーナスは^{ぼっしゅう}没収^きとなってしまいますので^き気をつけて^{くだ}下さい。

登場ブロックの紹介

■デス・アイコンの種類



● ホワイトドクロ

パワーボール、MC
Uのどちらが当たって
もアウト。



● グリーンドクロ

MCUで破壊^{はかい}すること
はできるが、パワーボ
ールが当たるとアウト。



● ドクロエッグ

最初^{さいしよ}のうちはボール
を当てても平気^{へいき}だが、
何回^{なんかい}目かに当たるとホ
ワイトドクロと同じ効
力^{おなこうり}を持ったブロックに
なる。

とくしゆのうりよくも
■ “特殊能力”を持つブロック



● ターゲットブロック1
 MCUを1回^{かい}当てると^{しょうめつ}消滅するブロック。



● ターゲットブロック2
 MCUを5回^{かい}当てると^{しょうめつ}消滅するブロック。



● “E” ブロック
 MCUを^あ当てるとボールとMCUの^{いち}位置がいれかわるブロック

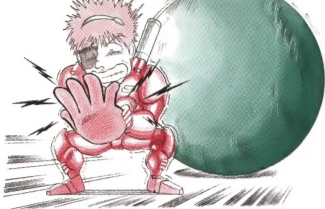


● MCUで破壊^{はかい}できるブロック。



● 破壊^{はかい}はできないが、MCUで動か^{うご}せるブロック





● ボールだけが^{とお}通り抜ける^ぬ
ことのできる“赤”ブロック



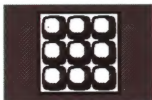
● MCUだけが^{とお}通り抜ける^ぬ
ことのできる“緑”ブロック



● 何回か^{なんかい}上^{うえ}を^{とお}通り過ぎ^すると
絶対に壊^{ぜつ}せない^{たい}“壁”^{こわ}になる
ブロック



● スリップブロック
^{うえ}上^のに乗^{すべ}るとMCUが滑^{すべ}って
^{しょうがい}障害物^{ぶつ}に当^あたるまで止^とまら
なくなるブロック（^{エー}Aボタ
ン^おを押^のしながら乗^{すべ}ると滑^{すべ}ら
ない）



エピローグ

タイタン

オールクリア コンテスト かいさい 開催!!

ファミコン^{ばん}版タイタンを日本で^{につばん}最初に^{さいしよ}クリアするの^{きみ}は君だ!!

オリジナルモードで、80^{レベル}面すべてクリアすると画面に8文字のパスワードが2つ^{ひようじ}表示されます。

このパスワードをすべてハガキに^か書いてソフエルまで応募して^{おうぼ}下さい。

^{せんちやくじゆん}先着順に、^{かき}下記の^{しょうひん}賞品を^{いた}プレゼント致します。



^{ぜんレベル}タイタン全面クリア^{にんていしょう}認定証
^{およ}及び
^{きん}24金ゴールド・カード



11位～60位

ぜんレベル にんていしよう
タイタン全面クリア認定証

およ
及び

とくせい
タイタン特製テレホン・カード



61位～100位

ぜんレベル にんていしよう
タイタン全面クリア認定証

おう ぼ かなら かんせい じゅうしょ しめい ねん
応募は必ず官製ハガキで、住所・氏名・年
れい でん わ ばんごう しょくぎょう がくねん
齢・電話番号・職業（学年）と2つのパスワ
ード*を書いて送ってください。

なお はつびよう しょうひん はつそう
尚、発表は賞品の発送をもってかえさせて
いただきます。

また、締切日は特に設定しておりませんが、
しめきり び とく せつてい
人数になり次第締切らせていただきます。

さき
あて先

とうきょうと ちよだく せと かん だ
〒101 東京都千代田区外神田 3-11-2 ロックビル
かぶしきがいしゃ
株式会社 ソフェル

「タイタン オールクリア コンテスト」係



TITUS

Published under license from Infogrames™.

©1988, 1989, 1990, Titus Software Corporation.

Infogrames™ is a trademark of Infogrames S. A.

Used with permission. All rights reserved.

Licensed in conjunction with JP international.



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

企画・制作・販売

SOFEL

株式会社 ソフエル

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F